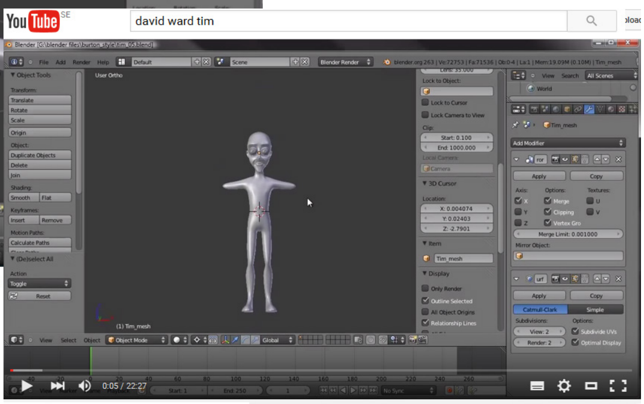
Blendo 3 kropp s,1

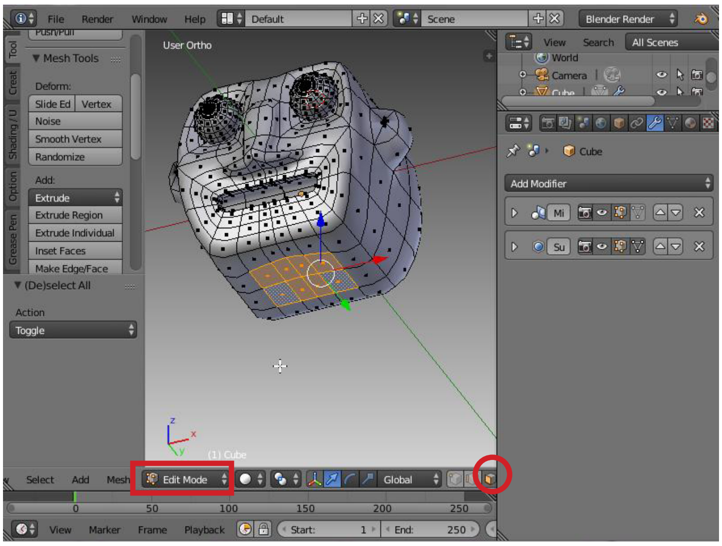
På Youtube.com finns David Wards Groundhog. I del 2 får man reda på hur man skapar en kropp. I David Wards Tim del 4 och 5 får karaktären Tim en kropp.

Figuren Blendo får här enklast tänkbara kropp.

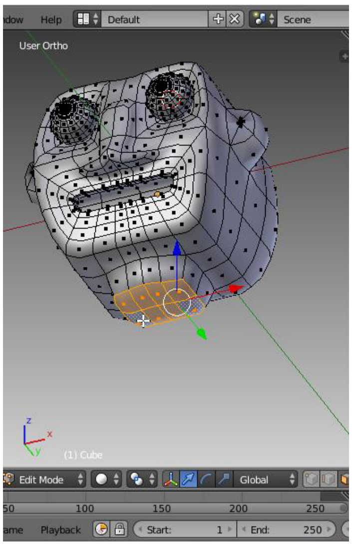
Character Modeling: Creating a Cartoon-Style

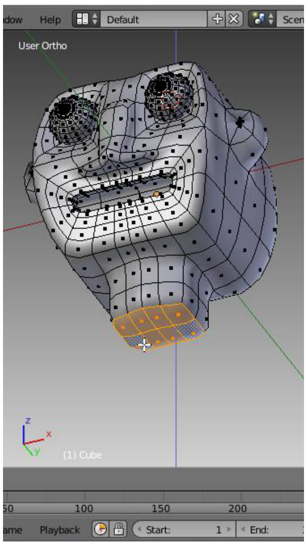


Tim - Pt 05 - Arms and Hands

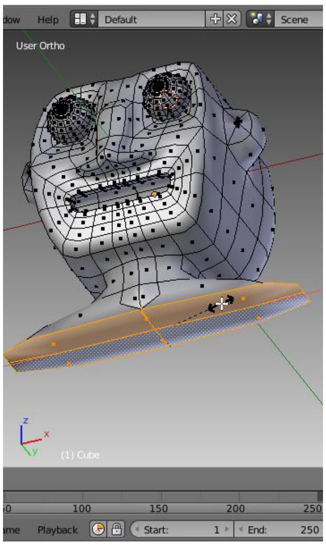


CTRL+Tab för att välja Faces. Håll ner SHIFT och markera ett antal faces där Blendos hals ska börja.

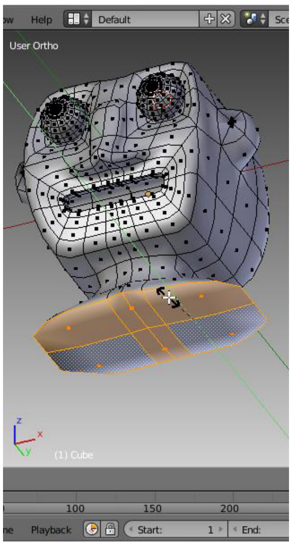




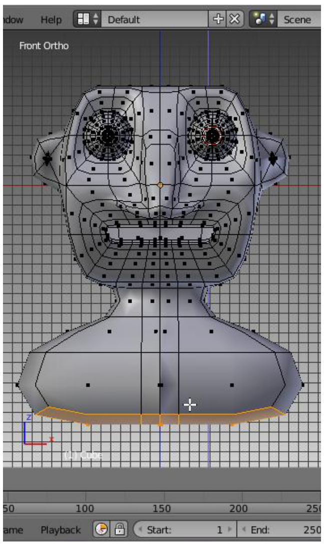
E för Extrude för att dra ut en bit hals
E för att dra ut en bit till av halsen



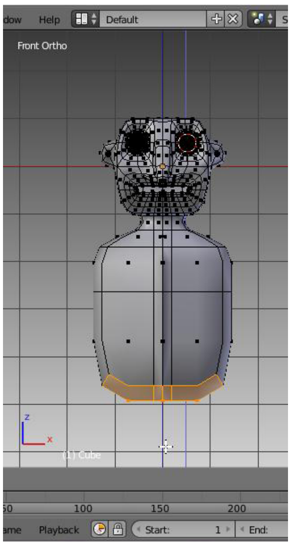
Och S+X för att skala den sista biten i X-led så att Blendo får axlar



S+Y och kroppen får lite tjocklek

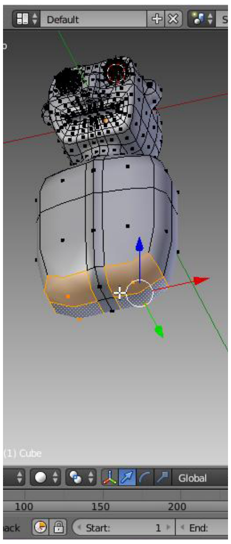
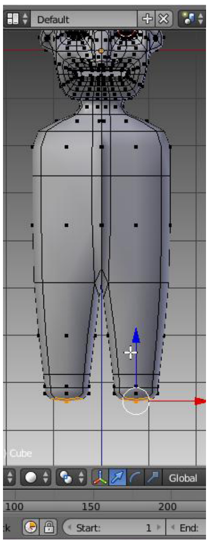
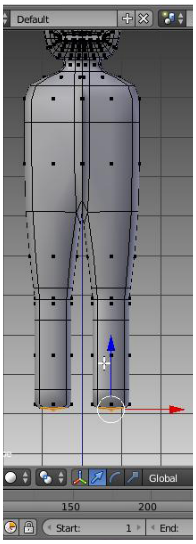
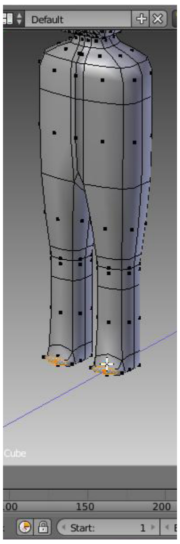
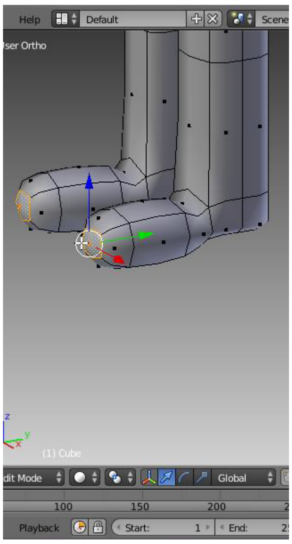


1- för att komma till Front vyn
5 - för att välja Ortho
E för att extrudera en bit kropp



E för att extrudera ytterligare en bit kropp

Blendo 3 kropp s,2

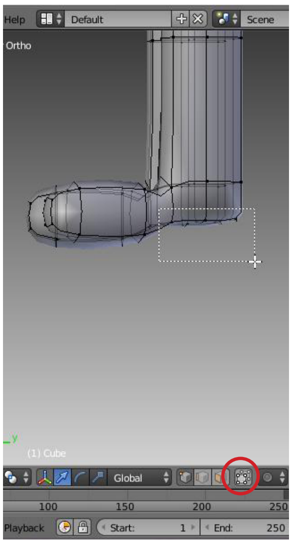






Markera faces så att två ben kan skapas. E för extrudera dem ner till knäna.

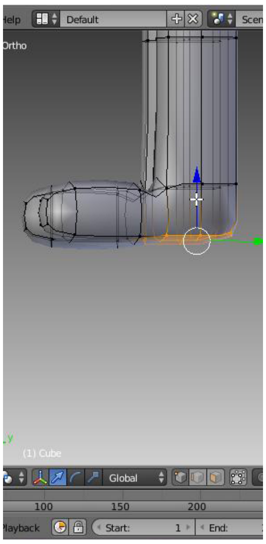
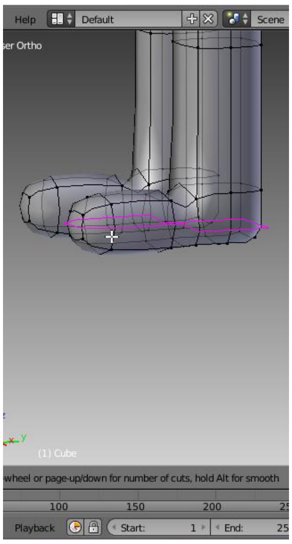
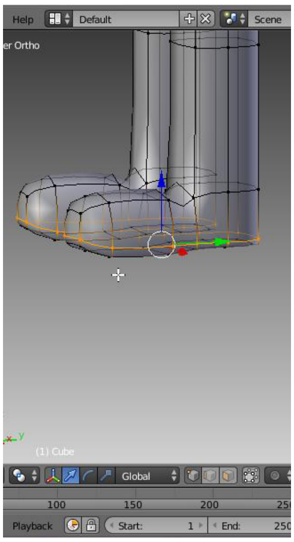
E för att extrudera ner till fotlederna. E för att extrudera en gång till så att det går att extrudera fötter.

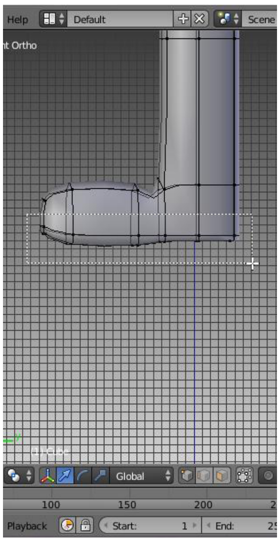
E för att extrudera några gånger
så att fötterna skapas.
S för att skala ner tårna

Man kan behöva fixa till en del som ser fel ut. Se till att markera knappen för att kunna se igenom foten - se vertexen på baksidan av foten.



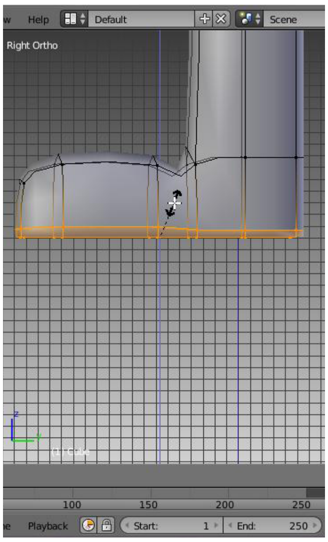
Om det behövs
B för att dra upp
en rektangel kring
några vertex i hälen
för att sen flytta ner
dem.



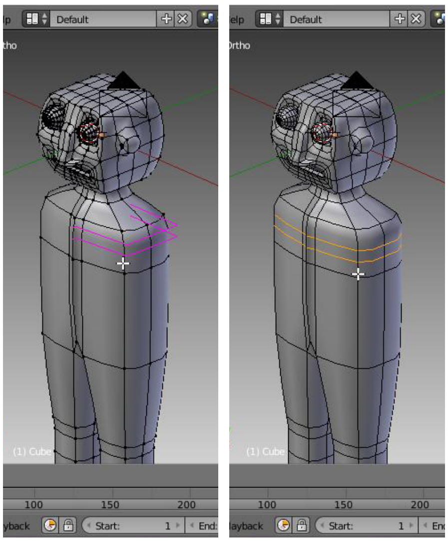
B för att få en rektangel
och markera de vertex
som bildar fotsulan.

S+Z +0
för att skala fotsulan så att
den plattas till helt

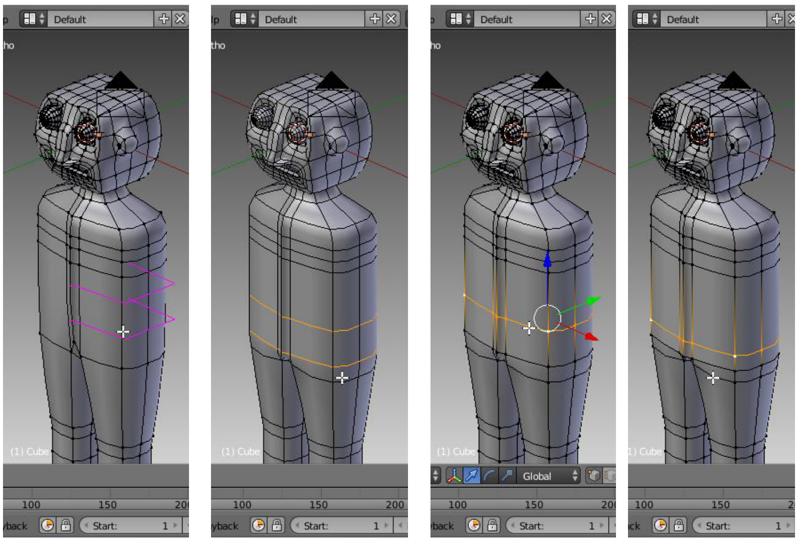


CTRL+R för att skapa
en loop kring foten
för en fotsula

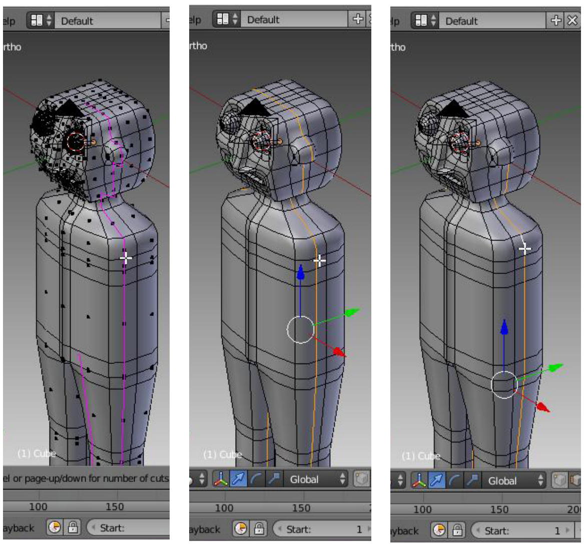
Blendo 3 kropp s,3



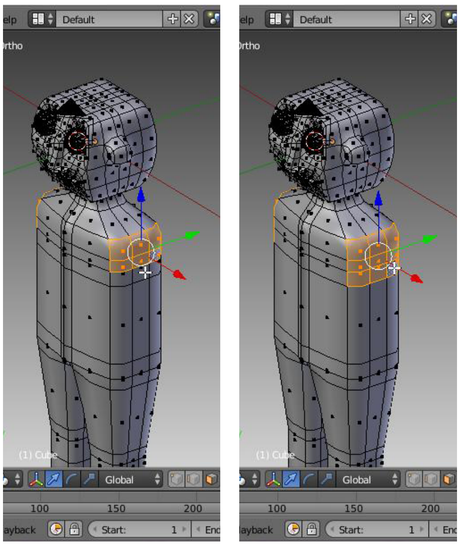
CTRL+R och rulla på mushjulet för att få två loopar och dra dem sen på plats vid skuldrorna



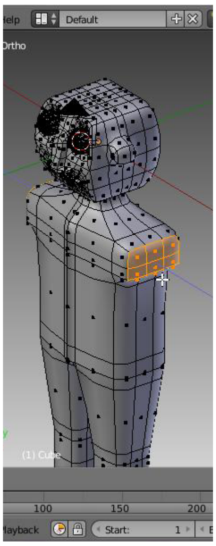
CTRL+R för två loopar i midjan. Dra dem på plats.
ALT klicka den översta loopen för att välja hela loopen
G+G alltså två G efter varandra och du kan flytta på loopen.



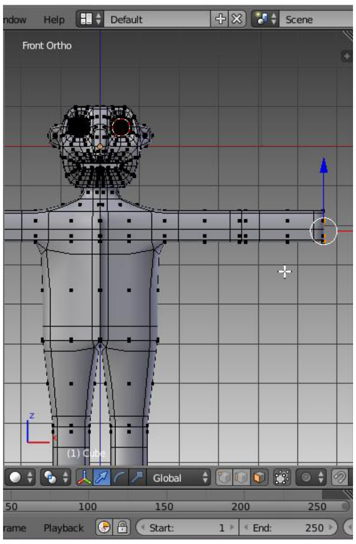
Sätt in loopar så att du får sex faces - tre på bredden och två på höjden eller 9 faces - 3 på bredden och tre på höjden för att kunna skapa tre fingrar.



Här har 9 faces valt som en start på armen.

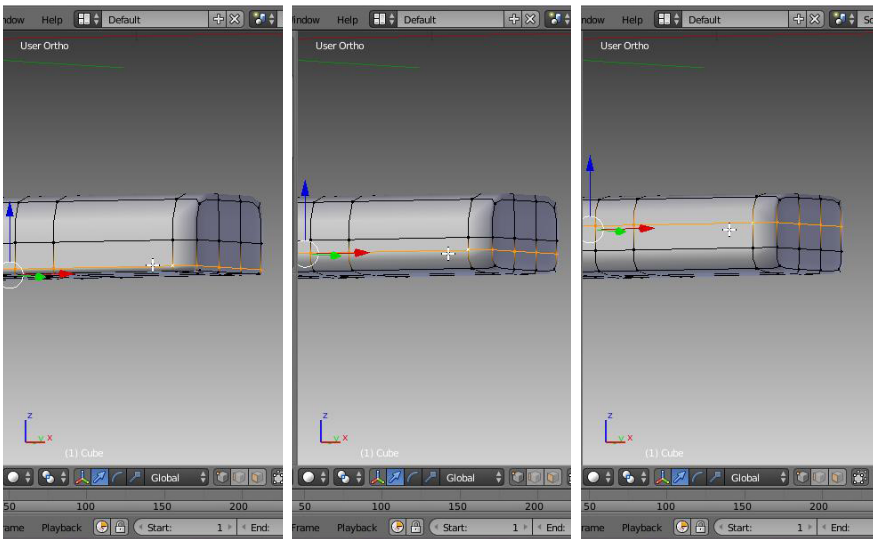


E för att extrudera en bit för att skapa en axel.



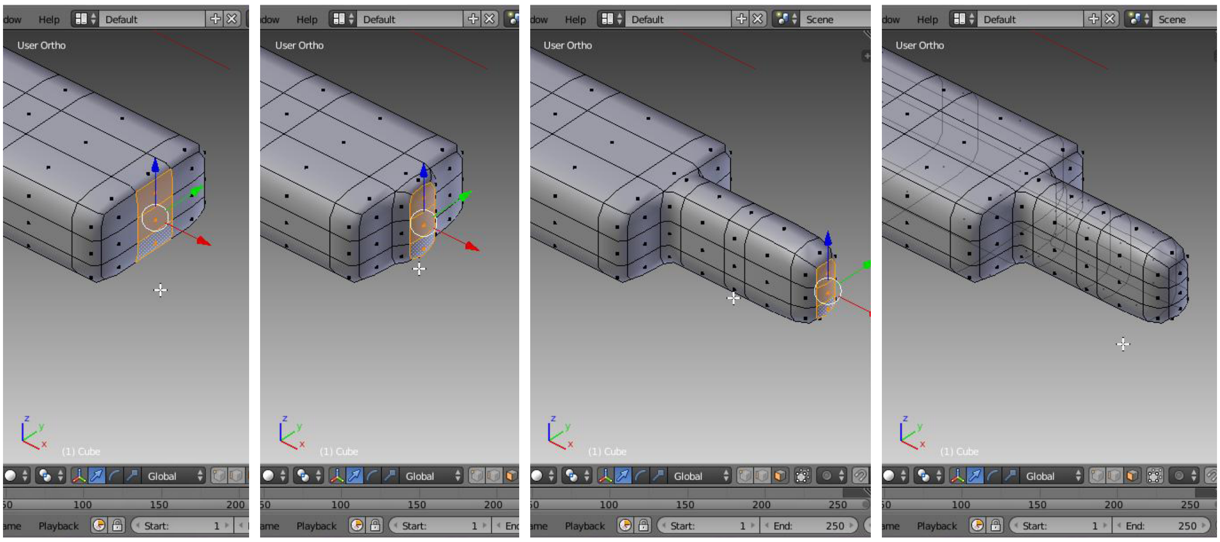
E för att extrudera en gång fram till armbågen. Extrudera två gånger vid armbågen.

Extrudera sen fram till handleden.

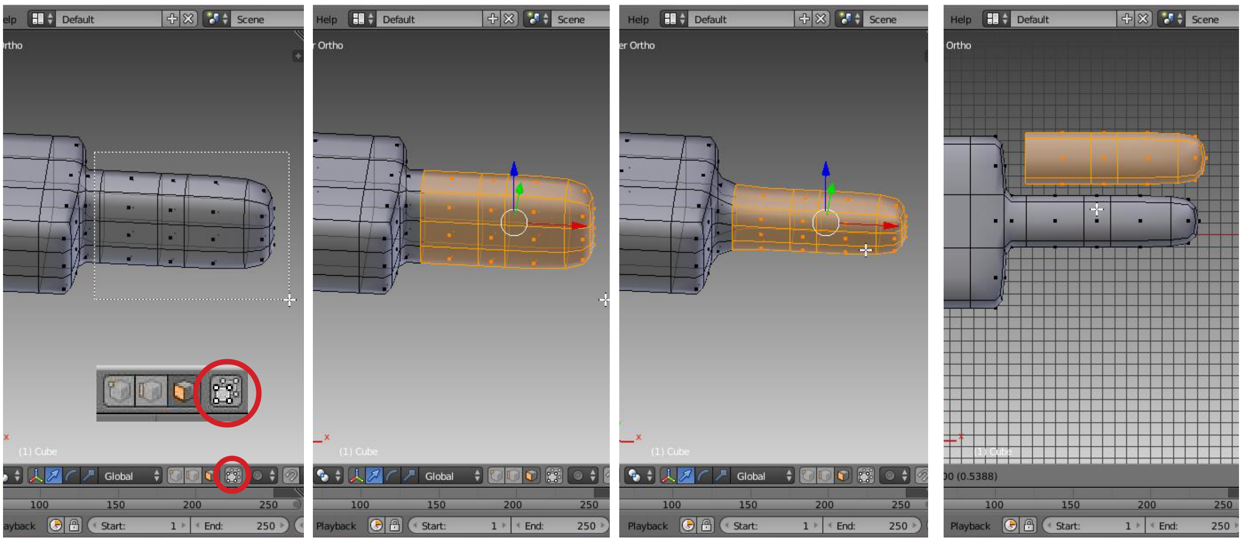


Looparna kan behöva rätas till i höjdled. ALT klicka en loop för att välja hela. G+G för att flytta den.

Blendo 3 kropp s,4



Se till att markera de tre mittersta facen, E för att extrudera dem en aning. E för att extrudera fram till en fingerled. Extrudera lite till vid fingerleden. Extrudera fram till fingertoppen och extrudera lite till och S för att skala ner en smula för att få en fingertopp.

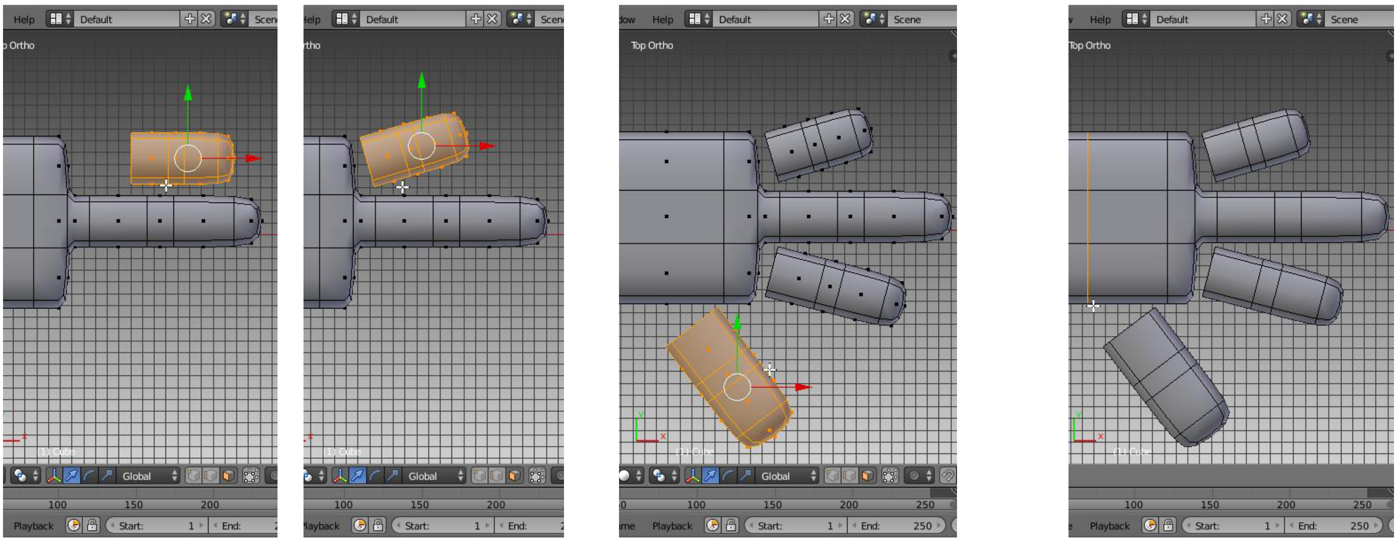


G för att dra kopian åt sidan för att få ett lillfinger.

Se till att markera knappen för att kunna se baksidan. B för att dra upp en rektangel kring fingret för att välja det.

S+Z för att skala det lite i höjdled.

7- för att komma till Top-vyn SHIFT+D för att duplicera fingret.

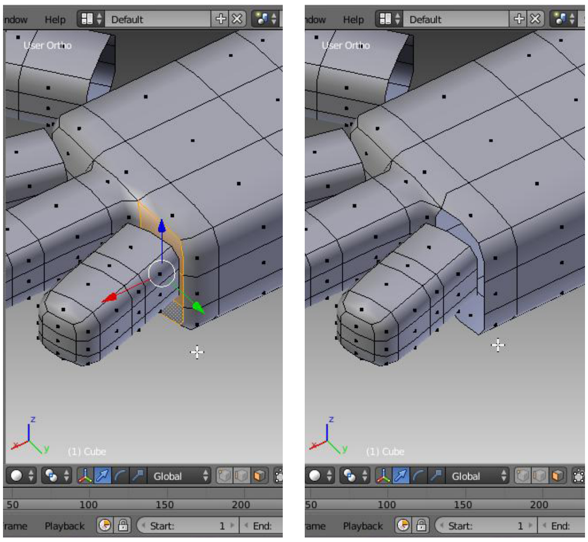


S+X för att göra lillfingret lite kortare
G för att flytta det
R för att rotera det

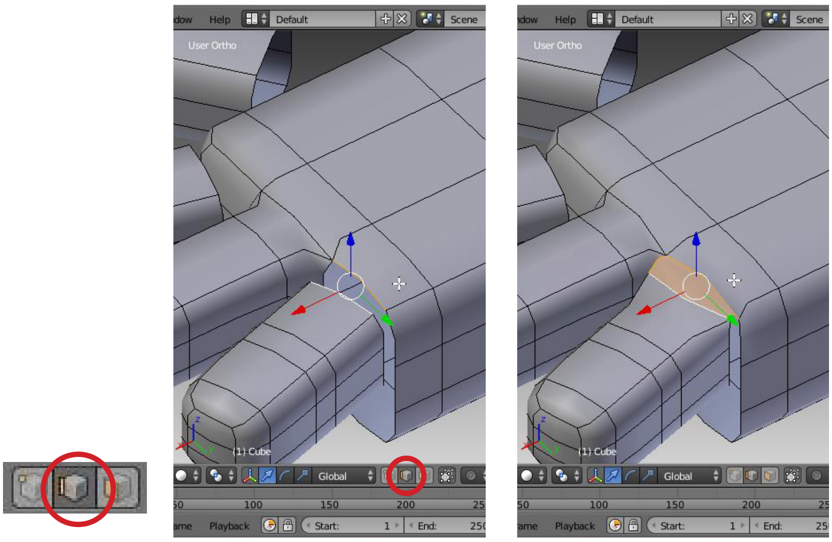
Skapa tre fingrar till
Ett av dem blir tumme

CTRL+R för att skapa en loop kring handen för att kunna fästa tummen

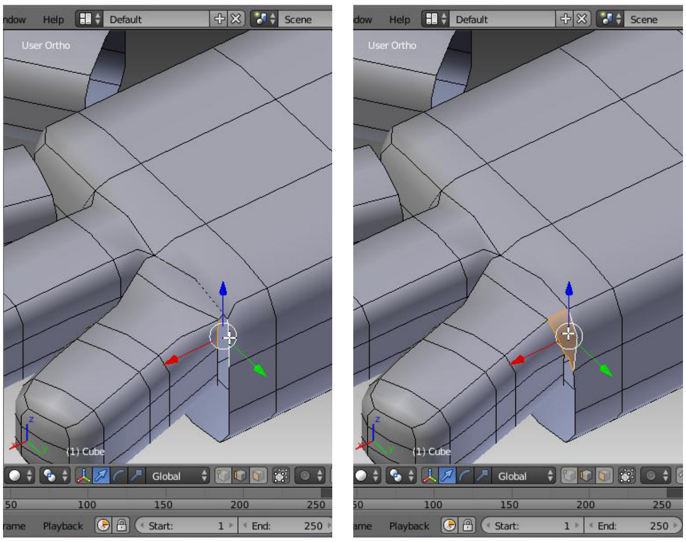
Blendo 3 kropp s,5



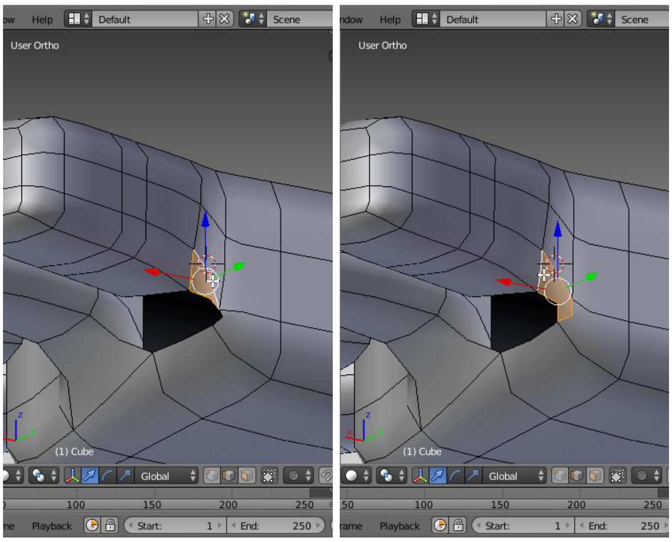
Markera tre face på handen och
X eller Delete för att ta bort dem
och ett hål öppnar sig där lillfingret kan fästas



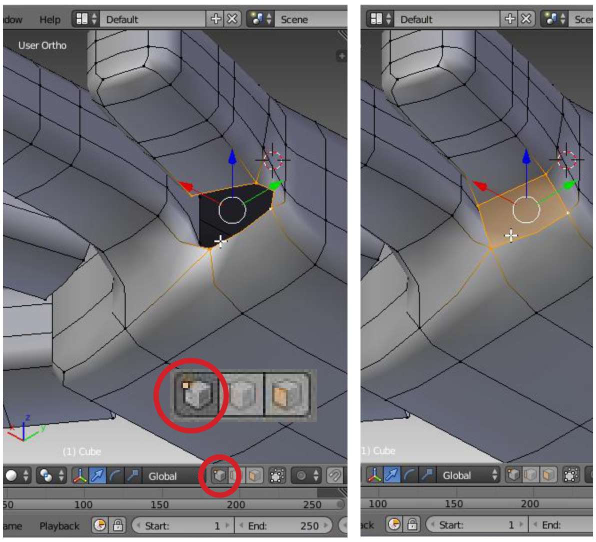
Se till att välja Edge och markera sen en edge på lillfingret och
med SHIFT markera en motsvarande edge på handen.
F för att skapa ett nytt face.



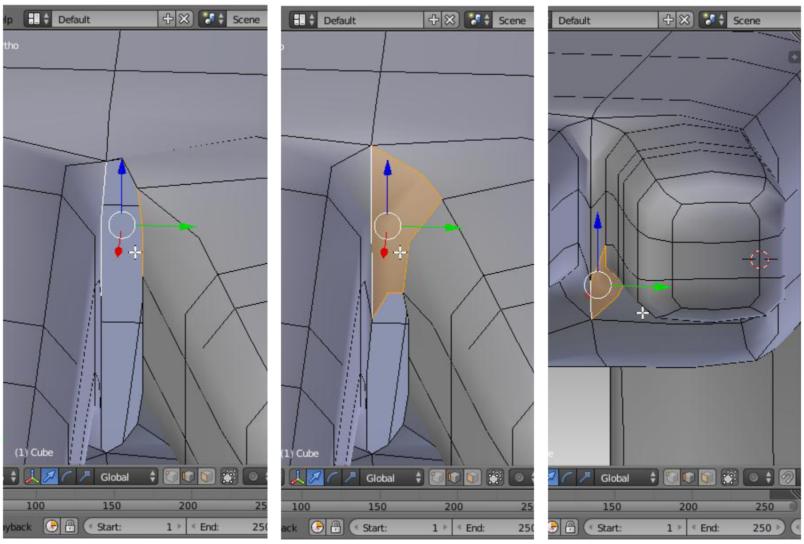
Upprepa samma sak en gång till.
Markera en edge på lillfingret och en edge på handen
F för att skapa ett face som binder ihop lillfingret
med handen.



Fortsätt med att skapa två faces på sidan av lillfingret.

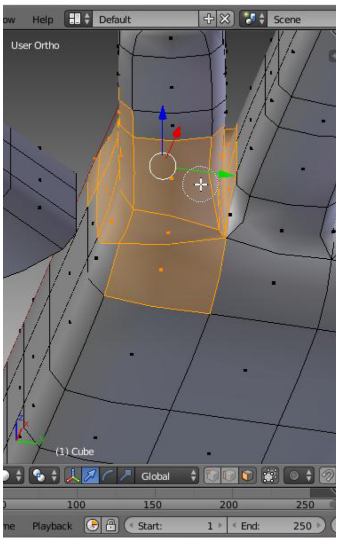


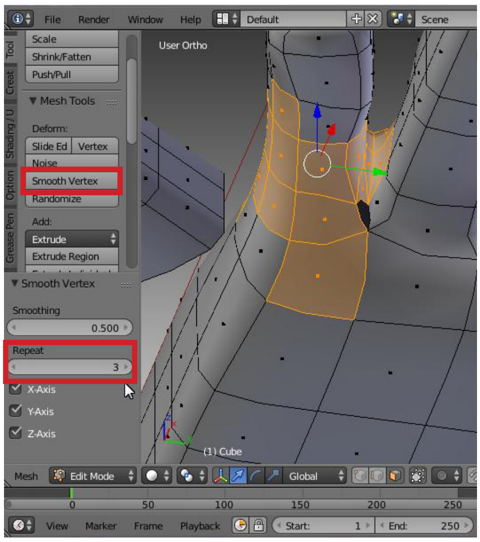
För att skapa ett face kan man välja Vertex
och sen markera 4 vertex
och sen F för att skapa ett face.

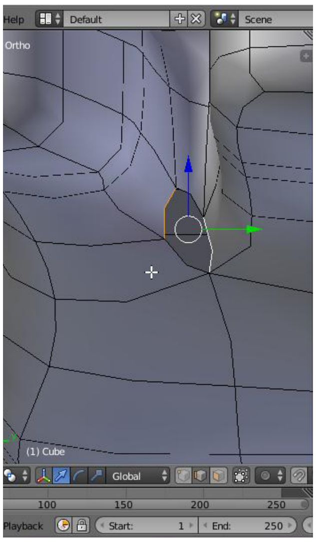


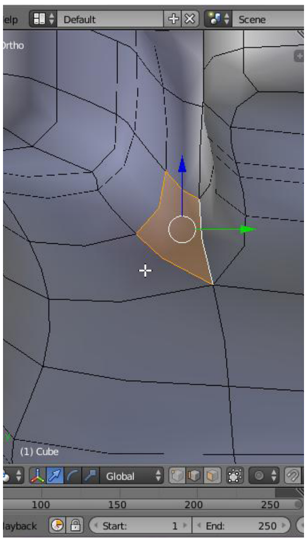
Man får fortsätta skapa faces för att fästa ihop lillfingret med
handen.

Blendo 3 kropp s,6





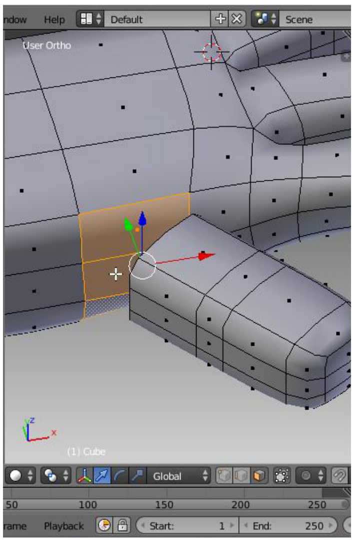


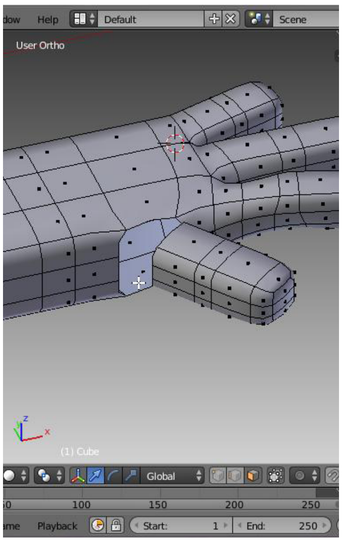


Ibland har Blender lite svårt att skapa ett face om geometrin är krånglig

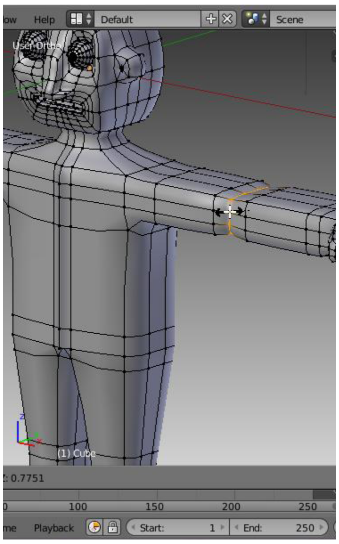
För att hjälpa Blender så kan man välja ett antal faces och sen klicka Smooth Vertex
välja ett antal Repeat

Och Blender lyckas skapa ett face av två motstående markerade edges.



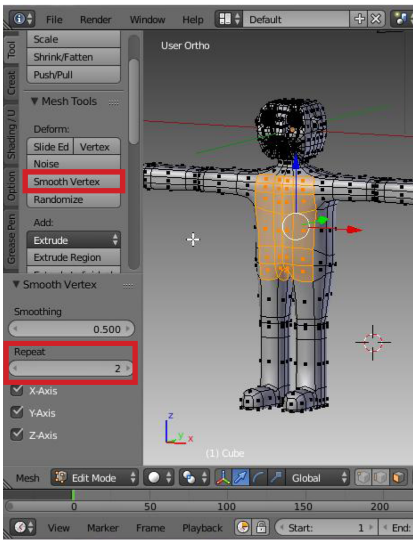


Det kan finnas en del man behöver räta till. Man kan sätta in nya loopar.



Att fästa tummen går till på samma sätt. Man behöver ta bort 3 faces och sen sätta ihop tummen med handen med hjälp av 8 faces.

Man kan välja ett antal faces eller vertex och sen Smooth Faces med ett antal Repeat.



Handen kan behöva skalas